

петенций, относящихся к социально значимым, устанавливающим последующую успешность человека во всех сферах его жизнедеятельности.

Формирование дистанционного преподавания представляется одним из необходимых условий достижения нового, современного качества общего образования.

#### **Список литературы:**

1. Зайцева Т.С. Развитие дистанционного обучения математике и информатике в школе. Социальная сеть работников образования nsportal.ru. 2012.
2. Снегурова В.И. Особенности методики проектирования методической системы дистанционного обучения математике. Известия РГПУ им. А.И.Герцена. № 52. 2008.
3. Снегурова В.И. Проблемы и ограничения дистанционного обучения математике. Вестник Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого. № 53. 2009.
4. Снегурова В.И. Дистанционное обучение математике учащихся общеобразовательной школы. Электронное научное издание (научно-педагогический интернет-журнал) Эмиссия. Оффлайн. 2010.
5. Хуторской А.В. Модель образовательной среды в дистанционном эвристическом обучении // Интернет-журнал "Эйдос". 2005. 1 сентября. <http://www.eidos.ru/journal/2005/0901.htm>. – В надзаг: Центр дистанционного образования "Эйдос".

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

*Дьякова Наталья Николаевна,  
студентка 3 курса ОП: ПИМНО,  
Евдокимова Ольга Николаевна,  
канд.пед.наук, доцент кафедры ДиНО,*

Костанайский региональный университет им А.Байтурсынова, г. Костанай

#### **Аннотация**

Өзектілігі. Бұл мақалада авторлар «ойын технологиялары» ұғымын қарастырып, ойын технологияларының топтарын зерттейді және орыс тілі сабақтарында бастауыш мектеп мұғалімі қолдана алатын бірнеше ойын технологиялары мен жаттығуларын ұсынады.

Мақсаты. Бастауыш сыныптарда орыс тілі сабақтарында ойын технологияларын қолданудың мазмұны мен маңыздылығын қарастырыңыз.

**Түйінді сөздер:** ойын технологиялары, бастауыш мектеп, орыс тілі сабақтары.

#### **Аннотация**

Актуальность В данной статье авторы рассматривают понятие «игровые технологии», изучают группы игровых технологий и предлагают несколько игровых технологий и упражнений, которые учитель начальной школы может успешно применять на занятиях по русскому языку.

Цель; рассмотреть содержание и значение применения игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах русского языка.

**Ключевые слова:** игровые технологии, начальная школа, уроки русского языка.

#### **Abstract**

Relevance. In this article, the authors consider the concept of «game technologies», study groups of game technologies and offer several game technologies and exercises that an elementary school teacher can successfully apply in Russian language classes.

Goal. To consider the content and significance of the use of game technologies in Russian language lessons in primary classes.

**Keywords:** game technologies, primary school, Russian language lessons.

В настоящее время создание необходимых условий для достижения нового качества образования является главной целью образовательной политики государства, которая создает для всех детей доступность образования и отвечает перспективным потребностям. Мы полагаем, что именно по этой причине в нынешнее время более востребо-

ванными становятся инновационные технологии обучения, которые направлены на раскрытие потенциала каждого ребенка и всевозможном представлении его умственных способностей. Это включают в себя игровые технологии. Сухомлинский писал, что «духовная жизнь ребёнка может считаться полноценной только тогда, когда он живёт в мире сказок, игр, музыки, творчества, фантазий. Без всего этого его можно назвать засушенным цветком».

В чем же преимущества игровых технологий обучения? На эффективность внедрения игр в учебный процесс обратили внимание многие выдающиеся педагоги. В игре способности человека, особенно ребенка, проявляются наиболее полно. Именно игровые формы обучения ставят ученика в центр образовательного пространства. В это же время он не только усваивает полученный материал, но и пытается найти ответы на поставленные перед ним вопросы, использует свои знания на практике и четко понимает, где, как, когда и с какой целью эти знания могут быть им применены. Во время игры у учеников активизируется познавательная деятельность.

Следовательно, использование игровых технологий на уроках русского языка помогает избежать ряда трудностей, связанных с запоминанием нового материала, его изучением, закреплением и повторением, способствует развитию интереса к русскому языку как предмету, дает возможность расширить лексический запас учащихся, способствует расширению кругозора.

В.А. Крутецкий в своем учебнике «Психология» писал, что наиболее эффективный метод привлечения внимания ребенка связан со способностью так креативно организовать познавательную деятельность, чтобы у данного ученика не появлялось время, желание и возможностей отвлекаться на долгое время. Интересное дело или такой же интересный урок способны овладеть вниманием ученика, и он с увлечением может работать даже очень продолжительное время, не рассеивая свое внимание. Интересным уроком делает активная познавательная деятельность – для ученика это то, что способствует привлечению его внимания. [1; с.73]

В современной школе, в которой основное внимание уделяется активизации учебного процесса, игра используется в следующих случаях:

- как самостоятельные технологии для того, чтобы овладеть темой или даже частью предмета;
- как часть более обширной совокупности методов;
- как урок или доля урока;
- как совокупность методов внешкольной работы.

Такое понятие как «игровые педагогические технологии» охватывает довольно широкую группу приемов и методов построения педагогического процесса в виде разных игр. В разрез с играми в целом, образовательная игра имеет существенную особенность – четко определенную цель обучения и соответствующий педагогический результат. Он может быть обоснован, выделен в четкой форме и такой результат характеризуется образовательно-познавательной направленностью. Игровая форма деятельности создается в классе с помощью игровых приемов и ситуаций, которые служат средством мотивации и стимулирования образовательной деятельности и активности учащихся [2; с.6].

В нашем исследовании под термином «игровые технологии» мы понимаем следующее: совокупность психолого-педагогических методов, способов приёмов обучения, воспитательных средств.

Существует 5 групп игровых технологий, которые развивают познавательную и интеллектуальную деятельность ребенка.

1) Первая группа – это предметные игры, вроде манипулирования какими либо предметами и игрушками. Через предметы и игрушки дети узнают цвет, форму, объем, материал, мир людей, мир животных и многое другое.

2) Вторая группа – это сюжетно-ролевые, творческие игры, в которых формой интеллектуальной деятельности является сюжет. Например, «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», творческие ролевые игры, игры-путешествия и другие.

3) Третья группа игр – это игры, в которых имеются готовые правила, которые применяются как способ прогрессирования познавательной деятельности детей. Обычно такие игры называются дидактическими.

4) Четвертая группа игр – это игры, связанные со строительством, трудом, техникой и дизайнерские игры. Они показывают профессиональную активность взрослых.

5) Игры пятой группы – это интеллектуальные игры, обучающие игры, которые влияют на умственную сферу школьника. На основе конкурса, посредством сравнения, такие игры показывают школьникам, которые играют на уровне своей подготовки, физической форме, предлагают пути самосовершенствования, а это значит, что они стимулируют собственную познавательную деятельность.

Преподаватель, который может использовать в своей деятельности все пять групп игровых технологий, обладает огромным арсеналом методов построения учебной и исследовательской активности учеников [3; с.24].

Далее мы предлагаем рассмотреть содержание некоторых игровых технологий и упражнений, которые можно использовать на уроках русского языка в начальной школе.

#### **Игра «Составь слово»**

Эта игра позволяет повторить уже изученный материал и плавно перейти к новому изучаемому материалу, а также может считаться связкой между разными этапами урока или различными заданиями на одном этапе.

Есть несколько вариантов этой игры:

- a) Составление одного слова из нескольких слов.
- b) Составление односложных или двусложных слов из одного длинного слова.
- c) Составление одного слова или нескольких слов из написанных на доске букв.
- d) Среди узора найти буквы и составить слово.

#### **Игра «Почтальон»**

Цель: закрепить знания учащихся по умению подбирать проверочные слова, развивать фонематический слух, расширить словарный запас.

Ход игры: Учитель раздает группе детей приглашения.

Дети определяют, куда же их пригласили. Заданием будет объяснение орфограммы, подбирая проверочные слова.

#### **Игра «Шифровальщики»**

Целью игры является: развитие фонетико-фонематического восприятия, автоматизация звуков, процессов синтеза и анализа, понимание смысло-различительной функции буквы и звука, развитие критического мышления, увеличение лексикона учащихся.

Ход игры: дети играют в парах: один из них является шифровальщиком, другой – отгадчиком. Участникам предстоит отгадать зашифрованные слова и выбрать лишнее слово из группы слов, имеющих общие признаки.

*Например:*

1. Ладок, слоев, арек, вогола (лодка, весло, река, голова)
2. Линаам, лонябя, шиняв, ниблукка(малина, яблоня, вишня, клубника)
3. Нолсце, рагд, ждьод, варат (солнце, град, дождь, трава)

#### **Игра «Твердый – мягкий»**

Цель: повторить написание и правописание Ъ и Ы знаков.

Учащимся необходимо поделиться на две команды. Название одной команды – «Вата» она будет работать с мягким знаком, название другой – «Камень», работает с твердым знаком. Команда «Вата» встает, если учитель прочтет слово с мягким знаком, если прочтет слово с твердым знаком, встает команда «Камень».

Возможные слова: въехать, подъезд, съезд, вьюга, льет, лью, колья, объявление, объезд, полозья, пью, съемка, колосья и т.п.

**Игра: «Одним словом».**

Цель: Вспомнить некоторые слова, пополнить или разбудить лексикон учащихся.

Ученикам предложено заменить словосочетания одним словом, которое должно иметь слоги ча, ша, чу.шу.

1. 60 минут – это...(час).
2. Обрубок дерева – это ...(чурбан).
3. Густой частый лес – это ...(чаша).
4. Прикрывать глаза от солнца – значит ... (щуриться).

Использование этих методов позволит узнать, насколько хорошо дети овладели знаниями по изучаемым темам. Эти методы помогут раскрыть уровень овладения знаниями в познавательной форме и активировать интеллектуальную деятельность школьников.

Ушинский В.А. советовал включить в серьезную воспитательную работу учащихся элементы развлечений и игр. Это позволяет учащимся построить свою работу и сделать ее более эффективной. При создании игр необходимо обеспечить, чтобы задания имели форму именно заданий, но так, чтобы дети еще играли, когда они выполняются.

Реализация игровых методов в обучающей форме осуществляется по ниже представленным направлениям:

- перед учениками появляется дидактическая задача в виде игрового задания;
- образовательная деятельность должна подчиняться правилам игры;
- учебный материал применяется как носитель информации;
- в образовательной деятельности есть элемент конкуренции, что и превращает дидактическое задание в игру;
- успех задания неразрывно связан с итогами игры.

Дидактическая игра – это ценное средство пробуждения познавательной деятельности школьников, она пробуждает мыслительные процессы и активизирует у учеников немалый интерес к обучению. Это создает радостную рабочую атмосферу и облегчает процесс усвоения новых знаний.

Игровые технологии можно успешно применять и во внеклассной работе по русскому языку. Например, «Лингвистический КВН», «Знаток языка», «Самый умный», «Лучше всех», экскурсии, олимпиады, вечера и т. д. Эти игровые технологии позволяют объединить учеников разных классов и доставляют ученикам удовольствие, формируют конкурентоспособность, самостоятельность и скорость принятия решений, развивают орфографическую зоркость, учат коммуникации и бесконфликтному общению.

Психолого-педагогические исследования показывают, что в среднем с помощью игр учащиеся усваивают образовательную информацию на 70%, это намного более эффективно в сравнении с чтением (10%) или же лекциями (5%) [4; с.61]. Педагоги тоже заметили, что дети, которые периодически занимаются активной, различной и постоянной игровой деятельностью, обладают лучшими показателями здоровья в сравнении со сверстниками. Вероятнее всего они вынуждены работать в условиях «серого шаблона» или сплошного однообразия [5, с.73].

**Список литературы:**

1. Эльконин Д.Б. Психология игры /Д.П.Эльконин. – М.:Педагогика, 1999. – 220 с.
2. Коновалова Е.И. Нестандартные уроки /Е.И. Коновалова. – М.: Дрофа, 2002. – 234 с.
3. Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения/Ф.Н.Блехер. – М.: Просвещение, 2003. – 451с.
4. Щербань П. Прикладна педагогіка / П.Щербань. – К.: Вища школа, 2002. – 478 с.
5. Гин А. Приёмы педагогической техники/А.Гин. – М.: Вита-пресс, 1999. – 273 с.